

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Toko fa'ist fashion adalah sebuah toko yang berskala menengah, bergerak dalam bidang pakaian khususnya sarung anak-anak. Bangunan Toko Fa'ist Fashion ini berdiri pada tahun 2010 dan beroperasi/berjalan pada akhir 2010. Toko Fa'ist Fashion ini dipimpin oleh bapak Faiz (pemilik toko) dan mempunyai 10 karyawan untuk membantu produksi dan mengelola administrasi toko. Toko Fa'ist Fashion beralamatkan di desa dersalam RT.005 RW.004 Bae Kudus.

Di era modern ini kebutuhan akan kecepatan dan ketepatan akses informasi sangatlah dibutuhkan oleh masyarakat. Dan untuk menyajikan informasi tersebut dibutuhkan suatu media atau alat yaitu komputer. Teknologi komputer merupakan salah satu sasaran utama yang dipakai suatu perusahaan, baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar seringkali membutuhkan suatu penyajian informasi yang akurat dan cepat di dalam menjalankan aktivitas kerjanya agar teratur, terarah, dan terintegrasi, oleh karena itu dengan adanya perancangan system informasi penjualan berbasis web dengan tujuan promosi diharapkan dapat membantu setiap instansi tersebut untuk mendapatkan suatu hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan serta cita-cita yang direncanakan.

Berdasarkan penelitian pada Toko fa'ist fashion, pengolahan data yang ada di Toko fa'ist fashion mulai dari pengolahan data ketersediaan bahan baku, penentuan Kebutuhan bahan baku, penentuan harga barang, serta sistem gaji, pengolahan data penjualan semuanya dicatat didalam sebuah buku. Hal ini menyebabkan manajemen data belum terotomasi.

Melihat alasan di atas, penulis bermaksud membuat “Aplikasi penjualan di toko fa'ist fashion berbasis web”. Dengan aplikasi ini, diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di toko fa'ist fashion.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang sesuai dengan latar belakang yaitu perusahaan kesulitan dalam memberikan informasi mengenai penjualan barang, pengelolaan bahan baku dan pengelolaan biaya produksi dalam menentukan harga jual. Dalam masalah pencatatan laporan penjualan juga masih terbatas pada pembukuan yang belum terkomputerisasi.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan supaya penulisan laporan ini dapat menggambarkan secara terarah sesuai yang penulis harapkan. Maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. Pemrosesan data meliputi, penentuan konsumsi bahan baku, penentuan harga barang, dan penjualan barang.
2. Notifikasi penjualan melalui email.
3. Pengolahan pembayaran upah pekerja jahit.
4. Sistem dapat digunakan oleh administrator sebagai backend dan digunakan customer sebagai frontend sebagai media penjualan.
5. Penjualan barang secara online hanya dibatasi pada pembelian barang dan konfirmasi pembayaran secara manual.
6. Report yang dihasilkan adalah hasil dari tabel bahan baku, barang dan penjualan.
7. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL.

1.4. Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan skripsi ini yaitu:

1. Membuat sistem yang dapat mengelola data ketersediaan bahan baku penentuan konsumsi bahan baku, penentuan harga barang, dan penjualan barang sehingga memudahkan customer dalam mendapatkan informasi.
2. Membuat sistem yang dapat menghasilkan laporan yang lebih akurat karena sudah didukung oleh penyimpanan *database*.

Membuat sistem yang dapat mempermudah dalam penggunaan sumber daya TI karena sudah didukung sistem yang berbasis web.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini adalah:

a. Bagi Mahasiswa

1. Memiliki pengalaman kerja di suatu perusahaan.
2. Memperoleh ilmu pengalaman kerja yang dapat menunjang karir.
3. Memperoleh kesempatan kerja yang lebih luas.

b. Bagi Perguruan Tinggi

1. Membina hubungan kemitraan antara perguruan tinggi dan perusahaan dalam sarana dan prasarana pendidikan.
2. Membekali kemampuan dasar kepada mahasiswa untuk dapat beradaptasi dalam pekerjaan.
3. Meningkatkan kualitas program praktek kerja lapangan bagi para lulusannya

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian baik melalui pengamatan, pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi :

a) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap suatu objek penelitian secara langsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi secara nyata. Data yang didapat dari metode ini adalah dapat mengetahui tentang kegiatan yang berlangsung pada objek penelitian.

b) Interview (wawancara)

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak – pihak yang berkaitan dan berhubungan dengan penelitian.

Pada metode ini penulis mengadakan sesi Tanya jawab langsung dengan pihak terkait untuk dapat melakukan proses pengumpulan dan pengambilan data..

2. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dan literatur-literatur. Meliputi :

a) Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari sumber buku atau jurnal yang memiliki permasalahan yang sama. Misalnya, pengumpulan teori-teori mengenai perancangan Sistem Informasi Manajemen Toko Fa'ist Fashion Berbasis Web untuk penyusunan skripsi. Dengan menggunakan studi pustaka maka penyusun mendapatkan data yang lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

b) Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, atau sumber informasi lain yang sesuai dengan materi sistem informasi Manajemen Toko Fa'ist Fashion Berbasis Web.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Pada metodologi pengembangan sistem ini menggunakan metode *Waterfall*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2011) Model *System Development Life Cycle* (SDLC) air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja dan antar muka (interface) yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak di dokumentasikan dan dilihat dengan pelanggan.

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh software yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses yang fokus pada pembuatan desain program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, tampilan antarmuka, dan prosedur penulisan kode. Tahap ini memindahkan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diterpkan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

Berikut data-data yang diperlukan pada tahapan desain perangkat lunak:

- 1) Data Admin
- 2) Data Customer
- 3) Data Kain
- 4) Data Benang
- 5) Data Penjualan

c. Pembuatan kode program

Desain harus dikonversi kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah aplikasi komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logikal dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan *output* sesuai yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Sebuah perangkat lunak dimungkinkan mengalami perubahan kita sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul ketika perangkat lunak sudah dijalankan pada prosedur di lapangan. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Namun dikarenakan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemeliharaan secara *continue* tidak memungkinkan, maka proses ini tidak di ikut sertakan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unifed Modelling Language* (UML). Pemodelan ini meliputi :

1) *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Use case diagram tidak menjelaskan secara detil tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara usecase, aktor, dan sistem. Tahap ini menggambarkan hubungan antar aktor dan sistem yang akan dibangun seperti admin dengan data bahan produksi.

2) *Class Diagram*

Class diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class..

Tahap ini hubungan antar kelas yang berkolaborasi dalam sistem seperti kelas bahan produksi dengan kelas penentu bahan produksi .

3) *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan urutan secara detail perpindahan operation pada setiap proses sistem.

Tahap ini seperti user login ke sistem.

4) *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan alur sistem yang berjalan antara user interface dan sistem.

Tahap ini seperti entry data, edit data, dan hapus data

5) *Statechart Diagram*

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*).

Tahap ini seperti saat mencetak data user harus menginput kata kunci dan menekan tombol tertentu.



1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran

